

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI
SDN GRAJAGAN 08 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

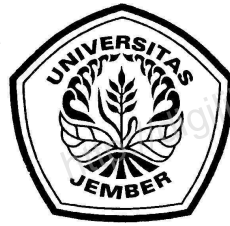
SKRIPSI

Oleh:

**LUVICK ELIANA
070210204351**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2010



**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI
SDN GRAJAGAN 08 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI PGSD)
dan Mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**LUVICK ELIANA
070210204351**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2010

HALAMAN PENGAJUAN

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI SDN GRAJAGAN 08 BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2009/2010

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI PGSD)
dan Mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Luvick Eliana
NIM : 070210204351
Angkatan Tahun : 2007
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 26 Juli 1986
Jurusan/ program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD Alih
Program

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs.Sumarjono, M.Si
NIP 1195808231987021001

Drs.Kayan Swastika, M.Si
NIP196702102002121002

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan kelancaran, kemudahan dalam setiap langkah hidupku serta Rasulullah SAW. Dan tak lupa laporan ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahanda Jaimin, Ibundaku yang selalu kucintai Titik Supriyatin, Adikku Malinda Falentiningrum, Bagus Permana putra yang selalu mendukung dan memberikan untaian dzikir dan do'a yang telah mengiringi setiap langkahku selama menuntut ilmu, dukungan, kegigihan, kesabaran, pengorbanan, serta curahan kasih sayang yang telah diberikan selama ini;
2. Guru-guruku sejak TK, SD sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan membimbingku dengan penuh kesabaran;
3. Almamater FKIP Universitas Jember yang kubanggakan.

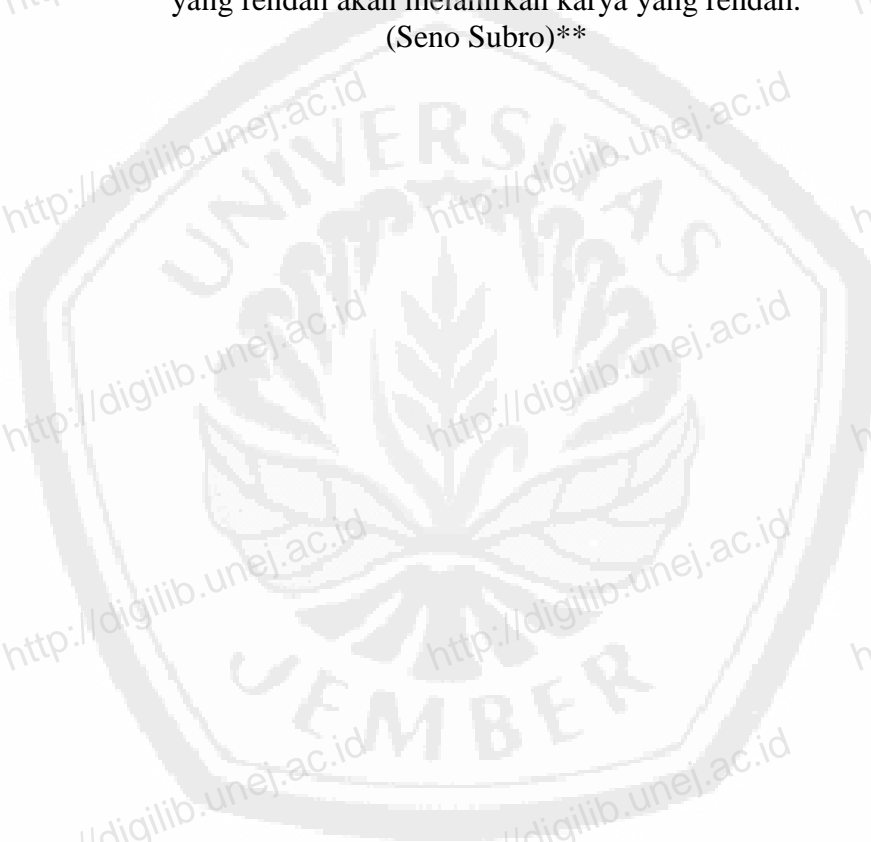
MOTTO

Pengetahuan bermula dari pengamatan, dan pengamatan menimbulkan pengertian, selanjutnya pengertian yang baru itu bergabung dengan yang lama membentuk pengetahuan, akan tetapi pengamatan tanpa pengertian merupakan pengetahuan yang kosong, pasif dan tidak menghasilkan pengetahuan.

(Johan Heinrich Pestalozzi)*

Orang yang mempunyai motivasi dan kemampuan yang besar akan menghasilkan suatu karya yang besar pula. Sedangkan orang yang motivasi dan kemampuan yang rendah akan melahirkan karya yang rendah.

(Seno Subro)**



*) Nana Sudjana. 2007. *Tekhnologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

**) Seno Subro. 2008. *Kata-Kata Mutiara*. Semarang: Aneka Ilmu.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luvick Eliana

NIM : 070210204351

Jurusan : Ilmu Pendidikan.

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: *”Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010”* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam kutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2010
Yang Menyatakan,

Luvick Eliana
NIM. 070210204351

HALAMAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI

SKRIPSI

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI
SDN GRAJAGAN 08 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

Oleh:

Luvick Eliana

NIM 070210204351

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama :Drs.Sumarjono, M.Si

Dosen Pembimbing Anggota :Drs.Kayan Swastika, M.Si

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010" telah diuji dan disahkan

pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 2 juni 2010
Tempat : Gedung I FKIP Universitas Jember

Ketua

Tim Penguji

Sekretaris

Drs.Misno A Lathif, M.Pd
NIP.195508131981031003

Drs. Kayan Swastika, M.Si
NIP.196702102002121002

Anggota I

Anggota II

Drs.Sumarjono, M.Si
NIP. 1195808231987021001

Drs.Sutjitro, M.Si
NIP.195806241986011001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Drs. Imam Muchtar, SH. M.Hum
NIP.19540712198003 1 005

RINGKASAN

Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010; Luvick Eliana 070210204351; 116 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) Alih Program Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Selama ini pembelajaran dipandang sebagai kegiatan mentransfer pengetahuan dari pihak yang satu ke pihak yang lain yaitu siswa. Sementara itu guru dipandang sebagai sumber informasi yang mengetahui segalanya. Proses pembelajaran bukanlah hanya suatu kegiatan mentransfer pengetahuan saja melainkan untuk membelajarkan siswa bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Pembelajaran PKn adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan siswa turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu juga. Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan bermasyarakat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pokok bahasan “Proses Demokrasi” kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010.

Penelitian ini dilakukan di SDN Grajagan 08 Banyuwangi, metode penentuan lokasi penelitian dengan purposive sampling area. Penentuan subyek penelitian dengan menggunakan metode populatif yaitu seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 26 siswa dengan jenis kelamin laki-laki 17 orang dan perempuan 9 orang. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk memperoleh data penelitian ini digunakan metode observasi, wawancara, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar PKn siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 51,28% dan siklus II sebesar 75,32%. Selisih antara siklus I dan

siklus II sebesar 24,04%. Hasil belajar PKn siswa dapat mencapai ketuntasan sesuai KKM ≥ 65 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 53,85%, siklus II sebesar 88,46%. Selisih ketuntasan hasil belajar antara siklus I dan siklus II sebesar 34,61%.

Kesimpulannya aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan penerapan model bermain peran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, aktivitas belajar siswa kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan penerapan model bermain peran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan hasil belajar PKn siswa kelas VI Semester genap SDN Grajagan 08 Banyuwangi dengan Penerapan model bermain peran pada pokok bahasan Proses Demokrasi dapat mencapai ketuntasan sesuai KKM ≥ 65 .

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2009/2010” dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya dalam penulisan ini terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Imam Muchtar, SH, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Bapak Prof. Dr.Marijono, Dipl. RSL selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) FKIP Universitas Jember;
3. Bapak Drs. Nuriman, Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) FKIP Universitas Jember;
4. Bapak Drs.Sumarjono, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I;
5. Bapak Drs.Kayan Swastika, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II;
6. Bapak Sar Subroto, SPd, selaku Kepala Sekolah SDN Grajagan 08 Banyuwangi;
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis pada khususnya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis

Jember, Juni 2010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN JUDUL	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN	vi
PEMBIMBINGAN	vii
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran PKn SD.....	7
2.2 Model Pembelajaran.....	8
2.3 Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	9
2.3.1 Pengertian Model Bermain Peran.....	9
2.3.2 Langkah-langkah Penerapan Model Bermain Peran	10
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Bermain Peran	10
2.4 Aktivitas siswa dalam pembelajaran.....	11

2.5 Hasil belajar siswa.....	12
2.6 Materi tentang Proses Demokrasi.....	13
2.7 Kerangka Pemikiran	15
2.8 Hipotesis Tindakan	17
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.2 Subyek Penelitian.....	18
3.3 Desain Penelitian.....	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	19
3.5 Metode Pengumpulan Data	23
3.5.1 Metode Observasi	23
3.5.2 Metode Wawancara	24
3.5.3 Metode Tes	24
3.5.4 Metode Dokumentasi	24
3.6 Analisis Data	25
3.6.1 Teknik Analisis Data	25
3.6.2 Kriteria Ketuntasan	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Tindakan Pendahuluan.....	28
4.1.2 Pelaksanaan Siklus	29
4.1.3 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I.....	39
4.1.4 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	40
4.1.5 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I.....	41
4.1.6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	42
4.2 Temuan Penelitian.....	44
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	50

5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian Siklus I.....	18
3.2 Jadwal Penelitian Siklus II.....	18
3.3 Kriteria Keaktifan Siswa Individu.....	25
3.4 Kriteria Keaktifan Siswa Klasikal.....	26
4.1 Hasil Belajar pada Siklus I Siswa Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi.....	32
4.2 Persentase Hasil Belajar Siklus II Melalui Model Bermain Peran.....	38
4.3 Hasil Belajar pada Siklus II Siswa Kelas VI SDN Grajagan 08 Banyuwangi.....	38
4.4 Persentase Hasil Belajar Siswa Melalui Model Bermain Peran Siklus II.....	38
4.5 Persentase Aktivitas Siswa Melalui Model Bermain Peran Siklus II....	38
4.6 Perbandingan Persentase Aktivitas Prasiklus dan Siklus I.....	39
4.7 Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	40
4.8 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Prasiklus dengan Siklus I.....	
4.9 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I.....	41
4.10 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II.....	42
4.11 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	42
4.12 Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	18
4.1 Gambar Grafik Aktivitas siswa.....	40
4.2 Gambar Grafik Hasil Belajar Siswa.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Matriks Penelitian.....	51
2. Pedoman Pengumpulan Data.....	54
3. Lembar wawancara.....	56
4. Lembar Observasi Aktivitas Guru	58
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	62
6. RPP Siklus I.....	64
7. RPP Siklus II.....	70
8. LKS I.....	75
9. Tes Individu I.....	78
10. LKS II.....	79
11. Tes Individu II.....	82
12. Kunci Jawaban Tes Individu I	83
13. Kunci Jawaban Tes Individu II	85
14. Hasil Belajar Ulangan Harian.....	86
15. Hasil Belajar Siklus I.....	88
16. Hasil Belajar Siklus II.....	90
17. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siklus I.....	92
18. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siklus II.....	94
19. Nama-nama siswa SDN Grajagan 08.....	96
20. Daftar Kelompok siswa SDN Grajagan 08.....	97
21. Daftar Niiai Kelompok Siswa.....	98
22. Hasil Wawancara.....	100
23. Lembar Observasi Siklus I.....	105
24. Lembar Observasi Siklus II.....	106
25. Foto Kegiatan Penelitian.....	107
26. Foto Kegiatan Wawancara.....	111
27. Lampiran Ijin Penelitian	113